Название	Описание	Упоминание
Apeskin (Шкура обезьяны)	Гнозис 6 Этот фетиш уродлив, но, тем не менее, полезен для люпусов и метисов гару, стремящихся скрыть свою истинную суть. После активации фетиш, приобретающий форму клочка кожи обезьяны или человека с вытатуированным глифом, делает владельца в форме хомид неотличимым от настоящего хомида и позволяет не получать урона от серебра (гнозис при этом все равно снижается), но при этом регенерация в форме хомид невозможна. В фетише обитает дух-предок-хомид.	Werewolf: The Apocalypse, Revised Ed. (301)
Harmony Flute (Дудочка гармонии)	Гнозис 5 Дудочка, вырезанная из древесины пекана и украшенная перьями певчих птиц. После активации требует броска Performance (Исполнения) для игры на ней. Дудочка издает гармоничную чарующую мелодию, воскрешающую воспоминания о древних мирных временах еще до Раскола. Услышав звук дудочки, агрессивное существо должно сделать бросок ярости и в случае неудачи не может атаковать, пока звучит музыка, но может защищать себя. Существа без ярости не могут сопротивляться дудочке. Дудочка не действует на тех, кто не слышит музыку. В фетише обитает дух мира, покоя или воды, как вариант – дух птицы.	Werewolf: The Apocalypse, Revised Ed. (301)
Golden Pockets (Золотые карманы)	Гнозис 3 Среди Грызущих кость этот фетиш известен также как Обманка. Появился он в Темные века, представляя собой кошелек с несколькими монетами внутри, причем эти монеты никогда не заканчивались. В настоящее время это может быть как карман брюк, так и старомодная мошна для денег. Дух наделяет силой и монеты, и их вместилище. Монет всего шесть, и пока хотя бы одна из них остается внутри, фетиш мистическим образом создает остальные пять (создание монет требует активации фетиша). Если это десятицентовики, то в кармане всегда будет 60 центов. Если это серебряные доллары, то в кармане всегда будет 6 баксов. В фетише обитает малый дух достатка.	Players Guide to Garou (143)
Hawk’s Eye (Соколиный глаз)	Гнозис 4 Это проверенный временем фетиш, выглядящий как монокль, сделанный из драгоценного камня. Духам по нраву драгоценные камни, но в редких случаях фетиш может быть изготовлен из куска цветного стекла или хрусталя, часто украшенного глифами и узорами с одной из сторон. Вставив монокль в глаз и активировав его, можно тайно наблюдать за местом, где проводился обряд создания фетиша. Это может быть какое-то помещение, лесная поляна или пещера. Зона видимости – до 20 футов в одну сторону, оглянуться или приблизить изображение нельзя. В фетише обитает дух ястреба.	Players Guide to Garou (143)
Kauka’s Keychain (Брелок для ключей)	Гнозис 5 Фетиш выглядит как обычный брелок, который после активации не может быть потерян. Как заметил один коварный рагабаш много лет назад, фетиш совсем не обязательно использовать именно как брелок. Фетиш состоит из кольца и цепочки. Кольцо сделано из металла, покрыто глифами и должно крепиться, например, на поясе или быть вставлено как пирсинг. Если цепочку снять, то при отдалении более чем на 50 ярдов она возвращается на кольцо, причем никто не замечает, как она исчезает и материализуется. В фетише обитает малый дух обмана.	Players Guide to Garou (143)
Magpie’s Swag (Добыча сороки)	Гнозис 5 Этот фетиш появился сотни лет назад, и его популярность с каждым годом все растет. Он может представлять собой рюкзак, сумку или мешок, емкость которого вдвое превышает таковую для обычного	Players Guide to Garou (144) Bone Gnawers revised ed. (78)

	рюкзака, сумки или мешка такого размера. После привязки фетиша он сопровождает гару, становясь полосой меха в формах кринос, хиспо и люпус, причем считается за единственный предмет, даже если заполнен другими фетишами и непривязанными (!) предметами. Фетиш не может содержать сложные артефакты Вивер, такие как огнестрельное оружие или ноутбуки, если они не привязаны отдельно (неисправные артефакты переносить в мешке можно). Разные племена обладают разными вариантами этого фетиша (кейс Ходящих по стеклу, спортивная сумка Грызущих кость). В фетише обитает дух сороки или сумчатого животного, хотя Ходящие по стеклу и Грызущие кость могут для этого вселить в предмет совершенно другого духа. Согласно ревайзнутому трайббуку Костегрызов нельзя засунуть в такую сумку еще несколько фетишных сумок, а также нельзя расширить ее обрядом Rite of the Shopping Cart.	
Nyx's Bangle (Браслет Никты)	Гнозис 6 Этот фетиш популярен среди Черных фурий и рагабашей всех племен. Это серебряный браслет, который украшен глифами, прославляющими Луну. Фетиш позволяет ночью сливаться с тенями и проскальзывать незамеченным (+4 кубика к броскам на скрытность ночью). Его носитель не превращается в тень, но становится невидим, и лишь сверкающие глаза его выдают. В фетише обитает дух ночи или темноты.	Players Guide to Garou (144)
Caern Fetish (Фетиш каэрна)	Уровень фетиша равен половине цены тотема, гнозис варьируется. Существует множество разновидностей этого фетиша, но все они позволяют хранителю лунного моста общаться с тотемным духом каэрна. После активации фетиша духу каэрна можно задать один вопрос. Следующий вопрос можно задать в следующую фазу Луны. Материал фетиша связан с духом каэрна. Это могут быть птичьи перья, шерсть животных, камни.	Rage Across Appalachia (154)
Dowsing Rod (Волшебная лоза)	Гнозис 5 Раздвоенная ветка орешника, пекана, дуба, ясеня или тиса, позволяющая искать неосквернённые места (например, подходящие места для каэрнов). Активация фетиша требует концентрации. В местах, где сильна порча Вирма, лоза может сломаться (в случае ботча на броске гнозиса лозы), став бесполезной	Rage Across Appalachia (154)
Peace (Умиротворение)	Гнозис 5 Одна из разновидностей фетиша Medicine Bag (Сумка с амулетами). Наполнена пейотом, внутри обитает дух воды или дерева. Повышает сложность бросков ярости на 3. Сумки с амулетами создаются старейшинами Уктена и Вендиго и редко попадают в другие племена.	Werewolf: The Wild West (282) Hammer and Klaive (97)
Dragon Crystal (Драконий кристалл)	Гнозис 6 Полудрагоценный камень или кусок янтаря чечевицеобразной, прямоугольной или дискообразной формы, вставленный в ювелирное украшение. После активации позволяет обнаружить моколе. Если смотреть на моколе сквозь фетиш, то видна его форма архид. Если моколе коснуться фетишем, камень сияет солнечным светом. Создание фетиша требует вселения в него духа солнца или пробуждения духа насекомого внутри янтаря.	Mokole (65)
Hatchling's tail (Хвост детеныша)	Гнозис 3 Высушенный хвост ящерицы, который носят на поясе. В форме архид владелец фетиша отращивает еще один хвост, аналогичный своему, и может нанести вторую атаку хвостом по сложности +2. Все прочие действия, связанные со вторым хвостом, идут по сложности +1, кроме того моколе способен плавать в полтора раза быстрее. Этот фетиш полезен детенышам, не имеющим	Mokole (65)

	опыта в бою. Старшие моколе отдают эти фетиши молодняку. В фетише обитает дух слепозмейки или червя палоло или дух-отец.	
Tray of the Teachers (Поднос для трав)	Гнозис 5 Этот ценный фетиш делают из древесины тропической марулы и украшают посмертными масками рожденных в затмение. Обычно поднос выложен костями, драгоценными камнями и т. д. При заготовке и обработке ритуальных растений их сила увеличивается на 1 уровень за каждую точку в Ритуалах. В подносе обитает дух видений, например пробужденный дух аяуаски, акации или конопли. Это может быть также дух древесной лягушки, искушенной в снадобьях и ядах.	Mokole (65)
Scar Fetish (Фетишный шрам) **Tattoo Fetish (Фетишная татуировка)**	Многие гару с честью носят свои шрамы. В знак великого уважения и чести в шрам может быть вселен дух войны, сделав эту часть тела гару живым фетишем. Такой обычай встречается у Уктена, Вендиго, Черных фурий, Фианна и Потомков Фенрира, но некоторые племена вселяют духов в татуировки или пирсинг. Дух с большей охотой вселяется в шрам, который получен тем способом, который близок духу. Боевой шрам подходит для вселения духов смерти, войны, боли и духов предков, а шрамы от птичьих когтей понравятся духам ворона и сокола. Фианна делают искусные татуировки в виде кельтских узоров или глифов гару, потому что обычная наколка духа не прельстит. Особенность фетишной татуировки в том, что в случае ботча на броске активации она стирается, оставляя на память след, который постепенно исчезает. Уровень, сложность активации и силу этих фетишей определяет рассказчик. Новичкам не рекомендуется брать этот фетиш, так как его нужно заслужить. Перед вселением духа шрам должен быть надлежащим образом очищен. Обряд фетиша выполняется со сложностью +2 (максимум 10), потому что мало кто из духов согласен так близко соседствовать с сильной спиритуальной сущностью гару. В случае неудачного проведения обряда разъяренный дух может навредить не только мастеру ритуала, но и носителю шрама. Моколе при создании подобных фетишей клеймят себя золотом.	Werewolf Players Guide, 2nd Ed. (127) Mokole (65) Fianna revised (79) Red Talons revised (81) Wendigo revised (75)
Wyrm Scar (Шрам от Вирма)	Гнозис 6 Фетиш делается из шрама, нанесенного слугами Вирма (шрамы от ударов обычных гару и фера для этой цели бесполезны). В него вселяют дух собаки или волка либо другого животного, полагающегося в основном на чутье. После активации фетиш действует как дар Чутье Вирма (Sense Wyrm), причем его действие длится неделю. В присутствии Вирма шрам очень сильно чешется – это невозможно спутать с обычным зудом. Фетиш полезен, но активировать его разумно разве что на лоне природы. В наши дни он не очень популярен. Большинство городов пронизаны эманациями Вирма, и оборотень будет вынужден днями расчесывать шрам, так в итоге и не встретив ни одного фомора.	Hammer and Klaive (72)
Cunning Fetish (Фетиш хитрости)	Гнозис 5 Фетишный шрам, в котором живет дух енота или другого хитрого животного. Значение трайта Загадки (Enigmas) в течение сцены увеличивается на число, равное количеству успехов на броске активации фетиша.	Red Talon revised (81)
Scarification (Шрамирование)	Гнозис 5 Эти фетиши не похожи на остальные. Придуманные африканцами узоры из шрамов содержат в себе добровольно вселившихся туда духов. Шрамирование делают серебряной иглой, и это необычайно больно. Фетиш позволяет пользоваться каким-либо даром 1 ранга. Гнозис при этом не тратится, но дар может по-прежнему	Uktena (52)

	требовать траты ярости и силы воли. Узор шрамирования должен изображать духа, который обычно учит указанному дару (например, для использования дара рагабаша первого ранга Взломанная печать нужно нанести рисунок из шрамов в виде енота). Для использования нескольких даров придется делать шрамирование несколько раз. Мало просто наделать шрамов серебром – необходимо уговорить духа добровольно вселиться в них.	
Bata'a (Бата)	Гнозис 5 Барабан* в форме песочных часов, имеющий на концах две мембраны разного диаметра. Добавляет 1 кубик ко всем дарам и ритуалам, связанным с Умброй. Если барабанщик владеет языком йоруба, то может передавать сообщения посредством барабанного боя даже в Умбру. В фетише обитает дух мудрости, загадки или музыки.	Werewolf Players Guide, 2nd Ed. (127)
Action Bill Special Police Badge (Особый полицейский значок Боевого Билла)	Гнозис 6 Значок Боевого Билла можно заказать только бесплатно по почте при предъявлении двух доказательств покупки других продуктов Боевого Билла. Как и остальная продукция Боевого Билла, Значок основан на популярных еженедельных мультфильмах и ежемесячных комиксах. В отличие от остальных вещей Боевого Билла, Значок учит ваших детей, как получить желаемое любой ценой — желательно скрытно, но если без насилия не обойтись, Боевой Билл поймёт. Значок Боевого Билла — самый неприкрытый фетиш, созданный группой компаний «Пентекса», так как ему недостаёт вероломного коварства. Вместо того чтобы задурить или вселиться в разум ребёнка, Значок Боевого Билла грубо соблазняет его, объясняя, что отныне он — агент на обучении и должен молчать об этом или быть уволенным, так и не сразившись со злобными прихвостнями В.О.Л.К. Назови ребёнка, который не хочет спасти мир от Капитана-Волка и его злых отрядов, и Боевой Билл покажет тебе обожающего зло труса. Какой ребёнок захочет носить такую кличку? Боевой Билл герой. Неужели ты не хочешь проходить обучение вместе с ним? Значок и ребёнок делают бросок Гнозиса против Силы воли на сопротивление. Если Значок наберёт больше успехов, ребёнок буквально теряет все моральные ограничения: он уверен, что Боевой Билл пригласил его в Грозную команду и что Грозная команда способна исправить даже смерть. Если единственный способ достать эту бутылку рома, которая по словам Боевого Билла необходима для прохождения следующего испытания, — ударить маму лопатой по голове, Боевой Билл разберётся с неприятностями. В конце концов, в передаче «Боевой Билл и Грозная команда» даже плохие парни остаются невредимыми… Значок не любит впутывать своего обладателя в слишком большие неприятности, просто делает так, чтобы обеспечить определённое извращение Вирмом. Поэтому большинство значков не подначивает владельцев к более серьёзным преступлениям, чем магазинная кража, по крайней мере до тех пор, пока они не станут достаточно взрослыми, чтобы справиться с пистолетом. Тогда наступает время Углублённой подготовки Боевого Билла, в ходе которой вы узнаете, как ограбить банк или пронести секретное противоядие от подчиняющих разум газов В.О.Л.К-а (в виде героина или кокаина). С тех пор как Значок извращает ребёнка до Грозной команды, он будет тайно носить его до самой смерти, считая, что подготовка скоро закончится. *(перевод Сноходца)*	Book of the Wyrm (117)
Doctor Chuckles Surgery Kit (Хирургический	Гнозис 10 Хотите посмотреть на довольных родителей? Дайте ребёнку хирургический набор доктора Смеха и увидите,	Book of the Wyrm (115)

набор доктора Смеха)	как родители расплываются в довольной улыбке, считая, что их малышка хочет стать доктором. Этот потрясающий фетиш едва ли не гарантирует это! Вскоре сынок получит все необходимые умения по ампутации рук и ног и даже этих надоедливых сердец и лёгких. Просто скажите, где болит, и отправляйтесь спать! Сынок разберётся с болью раз и навсегда. После успешного броска Гнозиса против Силы воли, хирургический набор доктора Смеха наделяет вашего ребёнка всеми навыками великого инквизитора, а ещё он получает шприц с мышечно-паралитическим ядом, которого хватит для семи взрослых Гару, и всё это без доплаты с вашей стороны! Плохая новость — воспользоваться набором может только один ребёнок, хорошая новость — он стоит всего 3,99 $, дешевле только даром! Когда ваш ребёнок закончит, вы будете мертвы, ну или тоже станете фомором. *(перевод Сноходца)*	
Mister Mystic (Мистер Мистик)	Гнозис 5 Мистер Мистик и его приятельница Сестра Мистик — обычные куклы в зловещих одеяниях фокусника и гадалки, соответственно. Детям они нравятся, потому что по-настоящему разговаривают с ними, рассказывая секреты и объясняя, как получить желаемое бесплатно. Родителям они нравятся, потому что являются кусочками пластика всего за 3,95 $ и, похоже, способны на часы увлечь ребёнка. Игрушки оживают только для детей и подростков, и только когда родителей нет рядом. Только тот, кто держит куклу, может слышать её советы, и только желание слушать необходимо, чтобы она начала говорить. Внутри таких кукол заперты Извращающие Бейны, которые при любой возможности вытягивают Силу воли из детей, которые их держат (бросок Гнозиса против Силы воли на сопротивление; каждый успех вытягивает одну точку Силы воли). Как только у ребёнка не останется Силы воли, Бейн захватывает его тело вместе с мысленным слепком его поведения. Ребёнок, которого извратили, оказывается в заточении внутри куклы и должен, в свою очередь, извратить другого, чтобы освободиться. Эти игрушки только что появились на рынке, но в первый же день продаж их буквально смели с полок магазинов. *(перевод Сноходца)*	Book of the Wyrm (114)
Umbraphone (Умбрафон)	Гнозис 3 Этот фетиш распространён среди Танцоров, работающих на «Пентекс». Он представляет собой сотовый телефон, с помощью которого можно звонить в Умбру и из Умбры. Другого предназначения у него нет. Кое-кто заявляет, что по Умбре курсирует несколько справочников с номерами сотен Бейнов, духов Вивер, Стеклоходов и Танцоров Чёрной Спирали. *(перевод Сноходца)* Кроме того, есть фетиш 3 уровня с тем же названием.	Book of the Wyrm (112)
Brush of the Ancients (Кисточка древних)	Гнозис 8 С помощью этой небольшой кисточки, также известной, как Кисть предзнаменований, Чёрные Спирали, чьими руками действуют предки, могут рисовать замысловатые точные сцены. Эти картины часто содержат изображения того, что случилось, и того, чему ещё предстоит случиться. Чтобы проникнуть в смысл рисунков, необходим бросок Интеллекта + Загадок (сложность 7). *(перевод Сноходца)*	Book of the Wyrm (110) Book of the Wyrm, 2nd Ed. (142)
Armoire of Abiele (Шкаф Абиэль)	Гнозис 5 «Одежды должно быть ровно столько, сколько нужно», – так рассуждала Абиэль Дюмон, ананаси и модельер XIX века. Она создала классический шифоньер, поместив туда	Ananasi (99)

	все, что когда-нибудь хотела бы надеть. Прошептав запрос в замочную скважину шифоньера (одновременно с активацией фетиша) и открыв затем дверцы, владелец получит тот комплект одежды, который ему нужен. Эта одежда всегда сделана из шелка, из-за чего сложилось мнение, будто шкаф населен духами-пауками, которые ткут каждую вещь. Одежда подходит и мужчинам, и женщинам, и всегда имеет нужный размер. Сам шкаф шириной 4 фута, глубиной 2,5 фута и высотой почти 7 футов, довольно тяжелый и сделан из красного дерева.	
Bauble (Побрякушка)	Гнозис 1 Создание падших кораксов – неестественно сияющий кусок металла или стекла. При отсутствии препятствий его видно за милю и он является непреодолимым соблазном для всех кораксов. Проблема заключается в том, что для коракса-владельца практически невозможно отойти от Побрякушки.	Book of the Wyrm, 2nd Ed. (142)
Stolen Eye (Краденый глаз)	Гнозис 2 Одна из наименее приятных вещиц, которую падшие кораксы таскают с собой. Фетиш представляет собой глаз существа, которое все еще живо. Если вымочить его в соленой воде, а потом положить на ровную поверхность, глаз в течение минуты развернется в ту сторону, где находится ближайший коракс, не подвергшийся порче, и замрет на месте. После смерти владельца глаза или по прошествии месяца с момента создания фетиш протухает, начинает неприятно пахнуть и может легко быть раздавлен.	Book of the Wyrm, 2nd Ed. (142)
Bear Blanket (Медвежье одеяло)	Гнозис 5 Согласно легендам гару научились делать эти фетиши у гуралов еще до Войны гнева. Фетиш представляет собой звериную шкуру или одеяло и после активации позволяет гару впасть в спячку на любой срок длительностью до месяца (лунного). В течение спячки владелец фетиша не нуждается в еде, питье или отправлении естественных надобностей и не страдает от влияния стихии (за исключением чрезвычайно сильных погодных воздействий). Если одеяло снять, спячка заканчивается. Некоторые гару считают, что эти фетиши представляют собой месть гуралов за Войну гнева. Ходят слухи, что кое-кого одеяла отправили в спячку на многие века. Для создания такого одеяла нужен дух медведя, хотя некоторые гару заявляют, что также сгодятся духи сна и зимы.	Werewolf: The Dark Ages (115)
Leper's Rag (Лохмотья прокаженного)	Гнозис 6 Этот фетиш часто встречается у Грызущих кость и позволяет избежать ненужного внимания. Завернувшись в эти грязные тряпки, гару вызывает у окружающих брезгливость и отвращение. Пока гару не проявит враждебность (например, перейдет в форму кринос или вынет клейв или копье), его считают больным бродягой. Серебряные клыки брезгуют этим фетишем. Для создания фетиша нужна одежда и дух иллюзии, болезни или крысы. Подойдет не всякая одежда. Дух иллюзии согласится вселиться в красивый наряд, придав ему видимость тряпья, а духа болезни привлечет грязная и зловонная одежда.	Werewolf: The Dark Ages (115)
Trail Brahch (Заметатель следов)	Гнозис 5 Фетиш представляет собой прутик или ветку с листьями. Если провести активированным фетишем по земле, он стирает любые следы. Если владелец фетиша идет замыкающим, он может стереть следы всего отряда. Пользоваться фетишем можно даже в форме люпус, держа его в зубах так, чтобы тот конец ветки, где находятся листья, касался земли. В фетише обитает дух дерева или дух оленя.	Werewolf: The Dark Ages (116)
Bells of Rain (Бубенцы	Гнозис 6 Фетиш состоит из нескольких маленьких металлических	Werewolf Players Guide (123)

дождя)	колокольчиков на нитке, которые гару носит с собой. Пока фетиш не активирован, они не звенят. После активации колокольчики издают звуки дождя или весеннего утра, и начинается дождь умеренной силы (вне помещения). Фетиш может быть использован трижды, после чего нуждается в подзарядке каплями настоящего дождя. Некоторые редкие разновидности этого фетиша предупреждают о надвигающемся дожде тихим перезвоном. В фетише обитает дух дождя, воды или воздуха.	Werewolf Players Guide, 2nd Ed. (124)
Fang of the Wyrm (Клык Вирма)	Гнозис 3 Септы обычно наделяют этими фетишами молодых гару после прохождения обряда посвящения (Rite of Passage). Фетиш представляет собой жемчужно-белый клык на кожаном шнурке. После активации фетиш покрывается желто-зелеными пятнами при наличии рядом порчи Вирма. Чем сильнее присутствие Вирма, тем темнее становится клык. Фетиш возвращает свой первоначальный цвет после часового пребывания в каэрне Гайи. Наделить фетиш силой может любой из гайанских духов.	Werewolf Players Guide, 2nd Ed. (124)
Moonwatch (Лунные часы)	Гнозис 4 Эти наручные часы постоянно сообщают гару, в какой фазе сейчас Луна, прибывает ли она или убывает. После активации фетиш сообщает, под какой фазой Луны родился тот, кто стоит перед владельцем часов. Для создания фетиша нужно вселить в освященные часы джагглинга или гаффлинга Луны. Поговаривают, что у моколе есть подобный фетиш с духом солнца внутри для того, чтобы следить за солнцем.	Werewolf Players Guide, 2nd Ed. (124) Book of the City (119)
Bindhi of Surya (Бинди Сурьи)	Гнозис 6 Маленький топаз или бриллиант, носимый между бровей, в проекции третьего глаза. Его свет рассеивает тьму и наносит вампирам такие же повреждения, как и полноценный солнечный свет. Длительность свечения в ходах равна количеству успехов на броске активации фетиша.	Nagah (102)
Lungin (Памутука)	Гнозис 5 Деревянная трубка для курения табака или смеси табака и питури. В фетише обитает дух огня, который с радостью туда поселится, если владелец часто курит. Курение трубки добавляет кубик к ритуалам гумаганов. При курении пробужденного табака или питури их эффект удваивается.	Mokole (68)
Pearlshell of Healing (Ракушка знахаря)	Гнозис 4 Жемчужная раковина, используемая при врачевании болезни. Держа ее над телом больного, знахарь должен сделать бросок Восприятия + Ритуалов (Perception+Rites) по сложности 6. Количество успехов определяет, как много знахарю стало известно о болезни: заразна ли она, вызвана ли магией, смертельна ли и т. д. В ракушке обитает дух рыбы.	Mokole (68)
Mask of Mnante (Маска Мнанте)	Гнозис 5 Резная маска, которую можно носить на лице, на голове, на шее и т. д. Этот фетиш был придуман во время Войны гнева, чтобы помочь моколе выжить. После активации фетиша сложность определения породы моколе для окружающих (например, даром Scent of the True Form (Чутье истинной формы)) приравнивается к временному гнозису моколе (максимум 10). В случае неудачи наблюдатель решает, что моколе принадлежит к его собственному виду. В случае ботча наблюдатель видит в зеркале души суть своей ненависти к моколе. Это должно быть соответствующим образом подано рассказчиком и может привести к глубоким изменениям личности. В маске обитает дух обмана: дух кукушки, хамелеона, мечехвоста, - или дух зеркала.	Mokole (69)
Box of	Гнозис 3	Mokole (70)

Rice/Debabako (Ящик риса)	Деревянный ящик, в котором живет дух змеи. В ящике столько риса, сколько нужно для того, чтобы накормить людей в количестве, равном числу, написанному на крышке. Если число стереть и написать заново, то на следующий день количество риса соответственно изменится. Ящик наполняется рисом раз в день. Если ящик сломать, риса больше не будет.	
Cornerstone (Краеугольный камень)	Гнозис 6 Бесчисленные неприметные фетиши этого вида наводнили Северную Америку в годы иммиграции и упорной работы в начале XX века (под контролем мафиозных донов и Ходящих по стеклу). Это серые камни, на некоторых из которых вырезан уникальный узор. Когда фетиш оказывается в фундаменте здания, живущий в нем дух встраивается в отражение здания в Умбре. Часто такое сожительство приводит к сближению с исходным духом здания, и они могут заменять друг друга. Несколько влиятельных донов и теургов Ходящих по стеклу возродили древние традиции дружбы и верности с этими духами и получили внушительный инструмент разведки и влияния. Конкретная механика отсутствует, но духи зданий, в которых есть Краеугольные камни, гораздо дружелюбнее относятся к тем, кто создал или активировал фетиши.	Book of the Weaver (46)
Corvid's Favor (Благосклонность корвида)	Гнозис 2 Фетиш представляет собой перо с головы корвида, обмотанное волосом с головы владельца, и позволяет использовать в форме хомид дары, которые обычно доступны только в форме корвид. Фетиш не дает возможности летать в форме хомид.	Corax (87) Hammer and Klaive (101)
MIDAS.EXE	Гнозис 4 Изысканнее обычной фетишной кредитки и определенно быстрее проверенного временем брутфорса эта маленькая программка поднимает подбор шифров, компьютерные преступления и махинации с кредитными картами на новый логический уровень. Это выбор нового поколения – впрочем, так говорит само это новое поколение. MIDAS.EXE теоретически способен шутя взломать любую финансовую базу данных, к которой компьютер владельца имеет физический доступ – нужно лишь подключиться. Запущенная программа помогает и предугадывает действия пользователя, добавляя число кубиков, равное количеству успехов на броске гнозиса по сложности 6, к следующим действиям пользователя в этой системе. В особых случаях (банкоматы, телефонные подсистемы) могут понадобиться соответствующие средства подключения, часто уникальные. Примером может служить эмулятор кредитной карты, соединяемый с ноутбуком, из фильма «Терминатор-2». Как и прочие новые хакерские инструменты, фетиш при неосторожном или постоянном использовании может привлечь внимание надзорных органов, равно как и тех, кто надзирает над ними…	Book of the Weaver (55)
Sliver of Helios (Осколок Гелиоса)	Гнозис 3 С учетом связи между кораксами и Солнцем нет ничего удивительного в том, что время от времени Гелиос позволяет воронам нести осколки своего сияния. Осколок Гелиоса представляет собой сгусток солнечного света в форме кинжала, способный рассеять даже сильнейшую тьму. По понятным причинам Осколки носят завернутыми во что-либо. После того как Осколок развернут, его свет озаряет пространство кубической формы размером 10x10x10 футов. Попавшие в него вампиры получают повреждения от солнечного света. А еще это очень яркий фонарик, свет которого нельзя приглушить. Он либо светит, либо нет. Если кто-то, обманувшись формой Осколка, решит	Corax (86) Hammer and Klaive (102)

	использовать его как кинжал, фетиш разлетится на куски и больше не будет светить. В Hammer and Klaive Осколок стал фетишем 2 уровня с гнозисом 6, а также введено уточнение: фетиш сделан из полированного куска металла, куда вселен дух солнечного света.	
Silver Claws (Серебряные когти)	Гнозис 5 В высшей степени опасные Серебряные когти используются только в том случае, если неизбежна битва с кем-то из меняющих форму. Это причудливо изогнутые и зазубренные когти, изготовленные из нержавеющей стали, но когда коракс надрезает ладонь и роняет по капле крови на каждый коготь, сталь превращается в чистейшее серебро. Серебряные когти надеваются поверх когтей коракса в боевой форме, а в конце битвы вновь становятся безобидными. Предположительно есть разновидность фетиша, превращающаяся в золото, а не серебро, но уважаемые кораксы с таким не сталкивались. В конце концов золотые когти полезны только против моколе и других кораксов, так что неясно, кем нужно быть, чтобы использовать или создать такое.	Corax (86)
Deer’s Leg Charm (Жир из оленьей ноги)	Гнозис 8 Считается, что жир из оленьей ноги обладает сильной магией. Если намазать им свои глаза, то можно стрелять более метко. Жир получают ритуальным путем из убитого оленя, все части тела которого должны быть использованы по назначению. Тряпку обмакивают в жир, после чего наносят жир вокруг глаз, а затем активируют его. Число успехов на броске активации добавляется к броску атаки при следующем выстреле проводившего ритуал гару из лука (но не огнестрельного оружия).	Wendigo Tribebook (52)
Purifying Plants (Очищающие растения)	Гнозис 7 Шалфей, кедр и манник – одни из очищающих растений, используемых на церемониях Вендиго. После активации (в случае шалфея это сжигание) растения снижают сложность бросков, связанных с обрядами очищения (cleansing).	Wendigo Tribebook (52)
Tobacco (Табак)	Гнозис 7 Для духов, восстанавливающих гнозис в обмен на подношения, табак является самым священным из растений. За него духи склонны помогать гару-подносителям. После активации и сжигания табака сложность призыва духа или просьбы к нему снижается на 1. Число успехов на броске активации равняется количеству гнозиса, восстанавливаемого конкретно названным духом, и каждое очко гнозиса прибавляет 1 успех при определении поведения духа (Werewolf The Apocalypse, 2nd Edition, стр. 145). Гару может делать такое подношение духам не чаще раза в сутки.	Wendigo Tribebook (52)
Devil's Deck (Дьявольская колода)	Гнозис 5 При сдаче карт из этой колоды владельцу фетиша всегда выпадает та карта, которая нужна. Существует множество разновидностей фетиша: таро, игральные карты, коллекционные карточные игры. Тем немногим кошкам-перевертышам, которые знают о существовании этих фетишей, остается лишь ломать голову над их происхождением. Некоторые из колод ведут свою историю со времен Дикого Запада, а другие сделаны совсем недавно и не дают покоя бастет-оккультистам. Кто их делает? Некоторые бастет многое бы отдали за ответ... Колода добавляет 5 кубиков к броскам на азартные игры. Для активации нужно подуть на колоду и попросить удачи, а дух сделает все остальное. Умные бастет во время игры меняют колоды, чтобы не выигрывать слишком часто. Пока карты не проверят магией, колода	Bastet (155)

	никак не выдает себя.	
Dream Stones (Камни грез)	Гнозис 6 Эти камни создают порталы прямиком в Зону грез (Dream Zone). Фетиши могут активироваться по-разному. Некоторые нужно бросить в лужу воды, перед тем, как сделать «шаг в сторону», глядя в свое отражение в ней. Переступив через камень, гару оказывается в Зоне грез, а сам камень будет лежать у его ног. Остальные камни должны быть зажаты в руке или уложены около головы спящего, готового войти в Зону.	Umbra: The Velvet Shadow (114)
Duct Tape of Bonding (Изолента)	Гнозис 3 Рулон изоленты, способной на сцену надежно соединить что угодно.	Glass Walkers Tribebook (53)
Money Tracer (Деньгоуказатель)	Гнозис 1 На вид – обычный бумажник или кошелек. После активации фетиша и помещения денег внутрь него он укажет (подобно обряду указующего камня (Questing Stone)) на слугу Вирма, который последним тратил деньги для служения ему. В фетише обитает дух технологии или денег.	Glass Walkers Tribebook (53)
Streetlight Changer (Пульт управления фонарями)	Гнозис 1 Пульт дистанционного управления уличными фонарями (всеми фонарями на перекрестке). В нем обитает дух технологии, электричества или света.	Glass Walkers Tribebook (54)
Air Hightops (Воздушные кроссовки)	Гнозис 2 Фетиш был изобретен после погони по крышам, которая приняла жаркий оборот. Эти баскетбольные кроссовки позволили Ходящим по стеклу буквально парить в прыжке. Владелец получает 2 дополнительных кубика к любым броскам Атлетики (Athletics), предусматривающим прыжки. Кроме того, владелец не получает повреждений при падении с высоты, если прокинет Ловкость + Атлетика (Dexterity+Athletics) (сложность равна количеству этажей). В ботинки заключается дух ветра, и они могут быть использованы только в форме хомид и глабро.	Glasswalker revised (85)
SpiCom (СпайКом)	Гнозис 2 Излюбленный фетиш группировки Dies Ultimae. Используется для связи в Умбре. Представляет собой крепящуюся на поясе металлическую коробочку, от которой идут провода к наушникам и микрофону. Каждый СпайКом содержит в себе узорного паука. Когда кто-то начинает говорить в микрофон, паук записывает сообщение и определяет, кому оно адресовано. Затем паук мгновенно перемещается в другой СпайКом и доставляет сообщение. Такая система позволяет обмениваться сообщениями только между двумя лицами. Для того чтобы координировать работу группы, многие стаи организовывают отправку сообщений со СпайКома на центральный сервер, откуда пауки направляются на все СпайКомы.	Glasswalker revised (85)
Texas Drinking Glass (Техасская кружка)	Гнозис 1 Особенно ценится Ходящими по стеклу из Техаса и Джорджии. Этот фетиш действует даром Сопротивление токсинам (Resist Toxin) на каждого, кто выпьет из кружки. Однако опъянение протекает так же, накладываются те же штрафы, просто гару может выпить больше спиртного до того, как отключится. Хотя кружка всегда наполовину полная, все Ходящие по стеклу, у которых есть этот фетиш, совсем не оптимисты.	Glasswalker revised (86)
High Pitch Transmitter (Высокочастотный передатчик)	Гнозис 2 Ухо волка может слышать более высокие звуки, чем человеческое ухо. Этот киберфетиш повышает тон голоса гару выше порога слышимости человека, но в пределах слышимости волка, позволяя говорить в диапазоне, не воспринимаемом человеком. Хоть этот фетиш можно использовать в любой форме, слышать измененную речь можно только в формах люпус, хиспо и кринос.	Glasswalker revised (86)

Hardware Virus (Аппаратный вирус)	Гнозис 3 Любой оператор службы поддержки скажет вам, что вирусы не могут повредить оборудование – только программное обеспечение. Но это не обычный вирус. С программой связан узорный паук, она подключается к оборудованию, которое чаще всего используется несколькими компьютерами (например, к камерам), и уничтожает оборудование, которое чаще всего используется одним компьютером (например, монитор), самым зрелищным образом. Чаще всего это взрыв. Что происходит с принтерами – оставляем на усмотрение рассказчика.	Glasswalker revised (86)
Eagle Claw (Коготь орла)	Гнозис 7 Этот фетиш могут использовать только женщины – согласно легенде именно женщина заключила договор с духом орла для создания этого фетиша. Женщина-гару должна расцарапать фетишем свои руки и кожу вокруг глаз, после чего получит способности птиц: возможность летать и орлиное зрение. Действие фетиша заканчивается через час или по окончании сцены в зависимости от того, что наступает раньше. Фетиш действует только в ту фазу Луны, под которой женщина родилась.	Croatan Song (123)
Fertility Charm (Символ плодородия)	Гнозис 2 Существует множество символов плодородия, даже лабрис может считаться таковым. Обычно плодородие символизируют женские статуэтки (например, Венера Виллендорфская), цимофаны и другие камни, статуэтки кошек, лягушки, лотусы и многое другое. В эти символы Фурии вселяют духи плодовитых животных (кроликов, кошек, лягушек), после чего фетиш создает повышает вероятность зачатия здорового ребенка. Фетиш действует и на самок гару, и на волчиц, и на человеческих женщин, но не повышает шансы рождения ребенка-гару. Само собой, он не действует на метисов. Особо мощные разновидности фетиша укрепляют здоровье матери на время беременности, увеличивая ее шансы пережить роды и вырастить дитя. Гару редко нуждаются в такой помощи, а современная медицина хорошо заботится о людях, поэтому эти фетиши постепенно исчезают. Конкретная механика отсутствует: результат половых контактов лучше доверить решению рассказчика, чем броску кубиков. Вендиго также делают фетиши, повышающие шанс зачатия, но используют для этого дикий рис и менструальную кровь (Wild Rice. Wendigo revised, стр. 78)	Tribebook: Black Furies, Revised Ed. (83)
Fire Starter (Поджигатель)	Гнозис 3 Две палочки, которые при трении друг об друга мгновенно дают огонь. Фетиш надежен, как зажигалка, или даже более и может быть использован для розжига большого костра.	Ways of the Wolf (54)
Glass Mites (Стеклянные шарики)	Гнозис 5 Это стеклянные шарики диаметром не более половины дюйма, которые годами могут лежать без движения в кожаном мешочке. Однако после активации фетиша собирать шарики придется долго и с трудом. После активации шарики превращаются в вихрь звука и движения. Они рассыпаются по земле и суетливо катаются вокруг. Шарики не атакуют цель, но всячески ее отвлекают: попадают под ноги, со звоном соударяются и т. д. Жертва шариков получает +1 к сложности всех действий и +2 к сложности действий, требующих концентрации. Это продолжается, пока шарики не израсходуют свою энергию или им попросту не надоест. По времени это 1–8 ходов. Со стороны кажется, что жертва шариков ведет себя странно: машет на кого-то руками, гоняется за кем-то. Но	Book of the Wyld (114)

	если на нее напасть, шарики немедленно укатываются в разные стороны, и их действие заканчивается.	
Horn of Distress (Сигнал бедствия)	Гнозис 3 Фетиш представляет собой рог с символикой племени. Кинфолки трубят в него только в случае крайней необходимости. Для активации фетиша требуется не гнозис, а сила воли. Звук рога слышен всем гару в радиусе 10 миль. Они не обязаны реагировать на него, но всем известно, что рог возвещает о беде. В фетише обитает дух павлина или воздуха.	Kinfolk: Unsung Heroes (89) Hammer and Klaive (98)
ID Card (Идентификационная карта)	Гнозис 3 Духи Вивер считают владельца фетиша обитателем Среднего города (Downtown), и он не привлекает к себе внимания в Киберсфере (CyberRealm).	Umbra, Revised Ed. (139) Umbra: The Velvet Shadow (63)
Lost Keyring (Потерянный брелок)	Гнозис 5 Фетиш представляет собой кольцо диаметром около 6 дюймов, на котором находятся сотни ключей. Активировав фетиш и сделав успешный бросок Восприятия + Ремонта (Perception + Repair) по сложности замка, гару может найти на брелке нужный ключ. Если этот ключ сразу же не использовать, он вновь затеряется среди остальных. Фетиш способен вскрыть любой замок, но не взламывает системы защиты, которыми тот оснащен (например, электронную сигнализацию или датчик движения). По правилам Revised при активации фетиша гару узнает сложность находящегося перед ним замка (от 1 до 5), после чего должен сделать бросок Восприятия + Ремонта по сложности, равной (5 + сложность замка). Одно успеха хватит, чтобы найти нужный ключ. Если ключ не использовать сразу же, то от затеряется среди остальных на несколько ходов.	Bone Gnawers Tribebook (44) Bone Gnawers revised ed. (78)
Ivan’s Molotov (Коктейль Молотова)	Гнозис 5 Первый такой фетиш был создан бесчестным теургом Иваном Иванычем из септа Народной воли в Москве. Это фляжка с горючей жидкостью, идеально подходящей для наполнения метательных снарядов. После активации фетиш может наполнить три небольших бутылки прозрачной жидкостью без запаха, после чего нуждается в перезарядке. Горлышко заполненной бутылки нужно заткнуть тряпкой, после чего она готова к использованию. Метание бутылки требует броска Ловкости + Атлетики (Dexterity + Athletics). Тот объект, об который бутылка разобьется, получит 5 кубиков аггравированного урона. Кроме того, пламя и осколки стекла наносят 3 кубика аггравированного урона всему в радиусе 3 ярдов. В каждую цель можно швырять только одну бутылку за раз. Если две бутылки разобьются на расстоянии не более 5 метров друг от друга, результатом попадания будут лишь громкий хлопок и облако дыма, а урон не будет нанесен. Перезарядка фетиша требует медитации, обычно заключающейся в размышлениях о последнем бунте, акции протеста или городских беспорядках, которые видел владелец фетиша. Для перезарядки нужно сделать бросок Сообразительности + Загадок (Wits + Enigmas) по сложности 6 и потратить пункт гнозиса.	Bone Gnawers revised ed. (78)
Owl's Talon (Коготь совы)	Гнозис 6 Перья совы помогают защитить жилище от ворожбы и проклятий, а будучи подвешены над входом, не дают ведьме войти. Этот могущественный фетиш также помогает бороться с колдовством. Он выглядит как коготь, украшенный перьями, и должен быть надет на шею тому, на кого наложено заклятье. Исцеляемый чувствует, как коготь буквально извлекает из него порчу. При этом не наносится урон, но исцеляемому больно и	Croatan Song (124)

	неудобно, поэтому его нужно заставить лежать смирно, пока шаман или член семьи использует на нем фетиш.	
Peace Pipe (Трубка мира)	Гнозис 6 Курение трубки – давняя традиция коренных народов Америки. Манера держания трубки, ее материал, состав курительной смеси, порядок хранения трубки и многое другое, – все это определено ритуалами и традициями, и их нарушение навлечет беду и на нарушителя, и на всех окружающих. Созыв совета Чистых земель требует трубки мира. Трубку берет в руки тот, кто будет говорить на совете, и никто не перебивает его, пока он не передаст трубку другому. Но это всего лишь обычай, а сила фетиша заключается в дыме над трубкой. Если дым поднимается вверх, значит сказанное правдиво. Если дым висит в воздухе, значит рассказчик о чем-то умолчал или в чем-то сомневается. Если дым опускается к земле, сказанное было ложью. Если кто-то лжет, но сам верит в сказанное, дым висит в воздухе. Гнозис 5 Особая трубка мира, придуманная Детьми Гайи. Это простая деревянная курительная трубка, на которой с каждой стороны начертано по 3 глифа, а снизу приделана длинная нитка бус. В ночь новолуния туда вселяют джагглинга Луны. Фетиш снижает ярость курящего и предназначен для облегчения диалога и предупреждения конфликтов. Многие юные Дети Гайи делают трубки мира так, что они снижают ярость до 0. Тот, кто курит ее, лишается одной из главных частей своей природы и впадает в бешенство, хоть у него и нет ярости. Диалога в таком случае не получается. Мудрые Дети Гайи делают трубки, которые снижают ярость до 1. При этом курящий гару становится спокойнее, но не утрачивает разум. Нельзя заставить кого-то выкурить эту трубку, но если ее курят добровольно, то ее действию невозможно сопротивляться. Кроме того, ее можно активировать и передать кому-то другому, чтобы он ее выкурил. Так предотвращается уловка с выкуриванием неактивированной трубки.	Croatan Song (125) Hammer and Klaive (83) Croatan Song (125)
Turquoise (Бирюза)	Гнозис 5 Этот фетиш, сделанный из сине-зеленого камня, защищает владельца от жажды, позволяя странствовать в пустыне и не бояться обезвоживания. Носитель фетиша может не пить неделю без вреда для здоровья. Активация фетиша приводит к тому, что влага из воздуха конденсируется и выпадает дождем на ограниченном участке. Так можно добывать воду даже в засушливой местности. Когда в обрядах используются несколько таких фетишей, идет сильный дождь.	Croatan Song (125)
Wendigo Dagger (Кинжал Вендиго)	Гнозис 6 Большинство фетишных ножей Вендиго изготовлены из бивней моржа и прочих костей. Как правило, духа вселяют в нож, когда им впервые пролита кровь. Они не боятся перепадов температур, практичны, бритвенно остры, но не особо красивы, хотя рукоять и может быть оплетена декоративным шнуром или узорчатой тканью. Для пробуждения духа нужно окропить клинок свежей кровью.	Wendigo revised (78)
Dice of Challenge (Игральные кости)	Гнозис 5 Пара игральных костей из янтаря или кости, отделанных перламутром, малахитом и т. д. В костях живет дух честного предка, который позволяет филодоксу разрешить чей-либо спор. Судья дает спорящим подержать кости, возносит молитву Гайе и тратит по 1 пункту гнозиса за каждого из спорящих. После этого спорящие бросают кости, и тот из них, кто прав, выбросит больший результат. Если правы	Children of Gaia revised ed. (78)

	оба, то выпадет ничья, потому что результат броска определяет сам Единорог.	
Wanderer's Friend (Друг скитальца)	Гнозис 4 Молчаливые странники поддерживают имидж неунывающих путешественников, которые не могут заблудиться или попасть в тупик. Менторы часто одаривают этими фетишами молодняк после прохождения обряда посвящения, чтобы облегчить им путь. На первый взгляд фетиш похож на обычный компас. Приглядевшись, можно обнаружить у компаса вторую стрелку и глифы на циферблате. Если держать активированный фетиш в руках, когда принято решение о направлении пути, обитающий в компасе дух магнетизма слышит сказанное и запоминает дорогу. Во время странствия обе стрелки указывают в одну сторону, пока владелец фетиша не наткнется на ориентир или перекресток на пути к своей цели – тогда вторая стрелка отклоняется, указывая следующее направление. Фетиш понимает любой из языков, на которых говорит его создатель (следовательно, он может знать языки, которых не знает его владелец), и даже способен понимать направление, указанное жестами. Старые гару ворчат, что молодняк предпочитает полагаться на GPS-приемники и элементалей электричества. Но в компасах, передаваемых менторами своим ученикам в течение многих поколений, есть что-то неповторимое. Этот фетиш предназначен для совсем зеленых новичков, поэтому высокоранговый гару, владеющий им, станет объектом насмешек и обидных кличек. Потому большинство Странников расстается с фетишем уже на втором ранге, заодно проявляя заботу о новоприбывших.	Silent Striders revised (80)
Lantern Riddle (Загадочный фонарик)	Гнозис 7 Для создания фетиша Звездочет вселяет химерлинга в красный китайский фонарик. После активации фонарик светит сам собой, и на освещенной им стене будет написана загадка. Загадку может прочесть кто угодно, и языковой барьер не в силах ему помешать. Любой, кто увидит загадку, должен сделать бросок силы воли по сложности 8 для того, чтобы отказаться ее решать. Для решения загадки нужно сделать бросок Сообразительности + Загадок (Wits + Enigmas) по сложности 8. Тот, кто решает загадку, не может действовать – только защищать себя. Действие фетиша длится одну сцену или пока загадка не будет решена.	Stargazers revised (82)
Lie Finder (Детектор лжи)	Гнозис 6 Этот фетиш обычно делают из пучка нитевидных перьев с груди взрослого индюка. Для использования фетиша нужно навести его на испытуемого и получить успех на броске гнозиса. Владелец фетиша должен стоять на таком расстоянии, чтобы слышать слова испытуемого. Фетиш действует, пока направлен на испытуемого. Каждый раз, как испытуемый сознательно врёт, с фетиша слетает одно перышко и падает на землю. Таких перышек может быть несколько десятков, и после их исчерпания дух освобождается из фетиша. В фетише обитает дух правды или честности.	Uktena revised (76)
Jar of Secrets (Горшок тайн)	Гнозис 5 Маленький глиняный горшок, способный запоминать сказанное, – предшественник диктофона. Владелец должен потратить пункт гнозиса, после чего может проговорить в горшок устное сообщение длиной не больше минуты, после чего должен закрыть горшок крышкой, дабы слова не улетучились из него. Горшок может хранить не более 5 сообщений. Если открыть горшок, не активируя фетиш, то слова улетучиваются из него – это воспроизводятся сообщения, начиная с самого последнего. Сообщение, которое было	Uktena revised (76)

	воспроизведено, уже нельзя прослушать повторно. Ботч на броске активации приводит к тому, что горшок разобьется. В фетише обитает дух ветра или эхо.	
Pipe of the Swarm (Дудка выводка)	Гнозис 4 У юных раткинов, одержимых жаждой мщения, недостает терпения для изучения обряда выводка (Rite of the Swarm на той же странице бридбука). Некоторые талантливые Провидцы нашли выход. В дудку вселяют дух злобной молодой крысы. Для активации фетиша нужно не только сделать успешный бросок гнозиса, но и с силой дуть в дудку, наигрывая атональную мелодию. Обычно раткинам нужен чертовски хороший повод для проведения обряда выводка, но фетиш достаточно злобен для призыва крыс при любых обстоятельствах. Каждый успех на броске активации дает выводку один уровень здоровья. Если придерживаться терминологии, приведенной в разделе Swarm главы 5 (стр. 101), это обычные (normal) крысы. Большинство раткинов, торгующих этими фетишами, ожидаемо утверждают, что их дудка принадлежала еще самому Гамельнскому крысолову.	Ratkin (73)
Sea's Garb (Морской наряд)	Гнозис 5 Одна из главных проблем рокеа при выходе на сушу – отсутствие одежды. Хотя плавать голышом кое-где разрешается, покинуть пляж без одежды не так-то просто. По этой причине несколько лет назад один находчивый рокеа, рожденный в тусклой воде, изобрел этот фетиш. Для изготовления фетиша нужно разжиться предметом одежды и вселить в него дух угря или ската-хвостокола. При активации фетиш превращается в наряд, соответствующий времени года и месту использования. Например, рокеа в фетишной майке после активации окажется одет не только в майку, но и джинсовые шорты, сандалии и даже солнечные очки (если выкинет достаточно успехов). Созданная фетишем одежда считается привязанными предметами. Для того, чтобы сменить одежду, нужно вновь заплыть в море и вернуться на сушу. Рокеа не может приказать фетишу, какую именно одежду создать.	Rokea (82)
Sentry's Voice (Глас стража)	Гнозис 4 Этот фетишный рог часто встречается в каэрнах Потомков Фенрира, Черных фурий, Теневых владык, Фианна и Серебряных клыков. Если дуть в рог без активации, он производит звук, напоминающий Howl of Warning. После активации он слышен лишь гару септа (из-за их связи с тотемом каэрна) и их духам-союзникам. Звук раздается в материальном мире и Пенумбре и слышен одинаково хорошо отовсюду. Для создания фетиша мастер обрядов должен вселить в рог соответствующего духа (духа петуха, волка, койота и даже обезьяны-ревуна).	Guardians of the Caerns (70)
Tears of Gaia (Слёзы Гайи)	Гнозис 4 Небольшой бриллиант в золотой оправе, носимый как кулон. Истекает солеными слезами в присутствии порчи Вирма.	Werewolf Players Guide (126)
Anklet of False Trails (Ножной браслет ложного следа)	Гнозис 5 Этот фетиш при активации маскирует следы своего владельца, делая их похожими на следы какого-либо животного. Фетиш должен быть изготовлен из кожи или меха животного, под которого нужно замаскироваться. Так ножной браслет из оленьей кожи позволяет оставлять оленьи следы, из кроличьего меха – кроличьи следы. В фетише обитает дух пересмешника или хамелеона.	Dark Ages – Werewolf (221)
Eye of the Leech (Глаз пиявки)	Гнозис 6 Высушенный глаз вампира, который обычно носят в кожаном мешочке на шее. После активации фетиш	Dark Ages – Werewolf (221)

	истекает кровавыми слезами, если за его владельцем наблюдает вампир. Эти фетиши очень ценят гару, которые проводят много времени в городах. В фетише обитает дух пиявки.	
Eternal Waterskin (Бесконечный бурдюк)	Гнозис 6 Скорее всего, этот фетиш изобрели Молчаливые странники, а теперь он есть у всех племен. Слишком уж он полезен, чтобы не обзавестись своей разновидностью. Среди Грызущих кость, Ходящих по стеклу, Серебряных клыков и Уктена есть жители пустыни. Среди Фианна и Потомков Фенрира есть мореходы, которым этот фетиш тоже полезен. Фетиш представляет собой бурдюк, покрытый глифами и служащий прибежищем духа воды. После активации бурдюк наполняется водой. С его помощью можно неделями обходиться без источников воды.	Hammer and Klaive (62)
Bell of Ice (Ледяной колокольчик)	Гнозис 6 Колокольчик сделан из чистого серебра, имеет размер около 4 дюймов, а по его краю выгравированы предупреждения о содержащейся в нем магии. В фетише обитает дух льда, который после активации выходит наружу и заставляет тех, на ком есть чары, сильно дрожать. Им гару проверяют тех, кто ведет себя странно, с целью найти следы магического воздействия на разум. Фетиш обнаруживает ритуалы и дары гару, дисциплины и кровавую магию вампиров, заклинания магов и чародеев, но не выявляет одержимость духами и призраками или узы крови. Если по какой-то причине сама жертва сопротивляется обнаружению чар (т. е. не чары заставляют ее сопротивляться, а это ее самостоятельное желание), то ей нужно сделать успешный бросок силы воли по сложности 8, чтобы не задрожать.	Hammer and Klaive (62)
Spirit Sextant (Секстант духов)	Гнозис 5 Судьба этого фетиша необычно. Обычно Ходящие по стеклу приспосабливают для своих целей фетиши других племен, но Секстант духов они изобрели сами (когда еще были Стражами), и уже другие племена подсмотрели эту идею у них. Фетиш представляет собой обычный флотский секстант, в котором обитает дух подсолнечника. Секстант отслеживает духов звезд подобно тому, как подсолнечник отслеживает положение солнца на небосводе. Определив положение звезд с помощью секстанта, всегда можно узнать, где находится северный полюс (географический, а не магнитный).	Hammer and Klaive (62)
Truth Earring (Серьга истины)	Гнозис 6 Немногим гару нравится, когда им врут. Потому среди оборотней популярен этот фетиш. Это небольшая золотая сережка, в которую вселен слуга Сокола. После активации фетиш служит надежным детектором лжи. Все попытки обмануть гару словами или звуками идут со сложностью +3.	Hammer and Klaive (62)
Dueling Claws (Дуэльные когти)	Гнозис 5 Вырезанные на когтях глифы, куда вселен дух. Использовать фетиш можно только в форме кринос: когти в формах глабро и хиспо недостаточно велики, чтобы вместить глифы. Встречается редко, но пользуется уважением всех племен. В фетише обитает дух новорожденного животного, а глифы гласят: «история», «честь» и «коготь». После активации когти автоматически наносят 1 уровень непоглощаемого урона независимо от успехов на броске активации и силы атакующего. Следы от удара такими когтями имеют ярко-красный цвет и видны в течение нескольких часов, даже если раны уже исцелены. Фетиш популярен среди филодоксов и арунов для честного решения споров без убийства оппонента.	Hammer and Klaive (68)
Pounders	Гнозис 7	Hammer and

(Барабаны)	У разных племен разные барабаны*. Потомки Фенрира обожают большие массивные барабаны из бронзы и шкур, звук которых слышно за много миль. Ходящие по стеклу собирают ударные установки и играют на них во время вечеринок (некоторые даже делают фетиши из синтезаторов к неудовольствию остальных племен). В любом случае в фетиш вселяют дух огня. На барабанах играют в конце вече, непосредственно перед гуляниями (revel). Дух огня пробуждает пламя в сердцах присутствующих гару, давая им 3 дополнительных пункта ярости в течение гуляний. Кроме того, звук барабанов пугает тварей Вирма, часто заставляя их выдать себя. Броски Восприятия (Perception) для нахождения тварей Вирма идут со сложностью -1.	Klaive (69)
Land Amulet (Природный амулет)	Гнозис 6 Инстинктивное понимание природного порядка нелегко дается людям, и даже гару-хомиды чувствуют себя несколько ущемленными по сравнению с люпусами и фера. В дикой природе неспособность понять еле уловимые глазом знаки может стоить жизни, потому был изобретен этот амулет. Фетиш представляет собой гладкий камушек со дна реки, на котором выгравирован глиф, означающий «Дикая природа». В него вселяют любого из духов, обитающих в той местности, где взят камушек. Обычно это дух дерева или животного. Активированный фетиш дает носителю +2 к Основному инстинкту (Primal-Urge) на сцену.	Hammer and Klaive (76)
Spirit Phone (Духовный телефон)	Гнозис 6 Некоторые Ходящие по стеклу считают, что этот фетиш появился совсем недавно. Они делают такие фетиши из мобильных телефонов и считают, что остальные племена не могли их в этом опередить. Они сильно ошибаются. Такие фетиши существуют уже несколько веков в виде ракушек, резных фигурок животных с открытыми ртами и т. д. В каждом из них обитает дух какой-либо певчей птицы. Фетиш позволяет общаться с духом на любом расстоянии. Не важно, материализовался ли дух, и не важно, находится ли гару в материальном мире или Умбре. Нужно всего лишь активировать фетиш в присутствии духа, и в течение 3 часов после этого все, что сказано духом, будет слышно в фетише. Фетиш работает шумно и может быть услышан врагами. Однако он определенно полезен для некоторых целей. Ходящие по стеклу используют духов для разведки и ведут боевые действия, ориентируясь на полученные от них данные. Многие теурги считают, что телефон полезен при изготовлении других фетишей, так как позволяет узнать мнение духа в Умбре о предмете, который подготовил теург. Другие считают его отличным охранным устройством – любой, кто войдет в помещение, где спрятан активированный фетиш, получит пугающее предупреждение. Как бы то ни было, этот фетиш пользуется популярностью у теургов всех племен.	Hammer and Klaive (78)
Plate of Ages (Пластина истории)	Гнозис 5 Необычный фетиш, пользующийся доверием многих галлиардов, т. к. позволяет хранить историю. Это небольшая металлическая пластинка, прикрученная, приваренная или другим способом прикрепленная к какому-либо предмету – обычно другому фетишу. Изначально на ней нет никаких отметок. Но когда предмет с присоединенной к нему пластинкой начинает переходить из рук в руки, на пластинке появляется гравировка – глифы, означающие имена владельцев. Если этот предмет – фетиш, то пластинка активируется и записывает имя при первой его активации. Если это не фетиш, то пластинку нужно активировать отдельно. Если для имени владельца не существует глифа, то имя будет записано на языке	Hammer and Klaive (80)

	людей. Если место на пластинке начинает заканчиваться, самые старые записи уменьшаются в размере, смещаются или каким-либо иным способом освобождают место для новых. При необходимости пластинка может сама увеличиться в размере. В фетише обитает дух слона или черепахи.	
Messenger Torc (Гривна посланника)	Гнозис 5 Это шейное украшение носят послы, дипломаты и прочие посланники Фианна к другим племенам во время войны. Фетиш сделан из золота или другого яркого металла и служит вместилищем духа щенка или другого новорожденного животного. Глифы на фетише гласят «путешествие» и «блюститель». После активации фетиш рассылает всем, кто его видит, эмпатическое сообщение о том, что на его владельца нельзя нападать. Чтобы напасть на владельца фетиша, необходимо сделать успешный бросок силы воли по сложности 7. Если владелец фетиша уже участвует в бою или представляет очевидную угрозу, бросок не требуется. Фетиш действует на любых противников, включая слуг Вирма.	Hammer and Klaive (85)
Ultimate Shiny (Бесподобный блеск)	Гнозис 6 Обычно фетиши кораксов темные и неброские, чтобы не сбивать с толку самых несобранных из перевертышей. Этот фетиш – исключение. Это кусочек фольги или целлофана, и чего-то еще бесполезного, но блестящего, куда вселен дух солнечного света. После активации фетиш чрезвычайно ярко блестит до заката или до восхода солнца (в зависимости от того, что наступает раньше). Этот блеск виден только кораксам, и они замечают его с расстояния в несколько миль. Фетиш можно использовать по-разному. Это прекрасная метка, чтобы следить за кем-то. Это отличный сигнал для сбора кораксов. Это хороший способ разобраться с кораксом-противником. А двусторонний фетиш небезопасен для самого владельца.	Hammer and Klaive (102)
Life Dish (Блюдце-детектор)	Гнозис 5 Хотя всем гуралам приходится нелегко, они отнюдь не перестали придумывать новые фетиши. Обычно новый фетиш остается собственностью изобретателя, но некоторые быстро распространяются среди всего вида. Одной из таких новинок стало Блюдце-детектор. В современных условиях раненые солдаты бывают трех видов: ▪ те, которые выживут, даже если не лечить; ▪ те, которые не выживут, даже если лечить; ▪ те, которые выживут, если лечить, и не выживут, если не лечить. Последняя категория интересует гуралов больше всего. Один предприимчивый гурал изобрел Блюдце-детектор, чтобы уточнять прогнозы. Фетиш представляет собой маленькое деревянное блюдце, в котором обитает дух подсолнечника. Его ставят на грудь раненого, наливают туда воду и активируют фетиш. Если раненый умрет в течение часа, вода становится ледяной. Если раненому суждено жить, вода почти закипает. Если жизнь раненого зависит от принятых мер, температура воды будет промежуточной.	Hammer and Klaive (103)
Mouthpiece (Болтало)	Гнозис 5 Классический фетиш нувиша, который множество раз изобретали заново, но каждый раз это было что-то, связанное с речью. Самые древние фетиши делали из палочек, которые у индейцев означали право говорить. Есть фетиши, сделанные из старых громкоговорителей. Самые последние фетиши сделаны из беспроводных микрофонов. В фетише обитает дух лягушки. После активации фетиш позволяет нувиша сделать так, что его голос будет раздаваться из любой точки, которую	Hammer and Klaive (106)

	он в состоянии увидеть. Кроме того, голос будет в три раза громче обычного. Загвоздка в том, что нувиша приходится говорить самому, и его можно заметить. Тот, кто слышит искаженный голос, может догадаться, где на самом деле находится говорящий, сделав успешный бросок Интеллекта + Бдительности (Intelligence + Alertness) по сложности 9.	
Black Hood (Черный капюшон)	Гнозис 7 Мало кто из рокеа красив, по крайней мере если это не хомид. Хотя некоторые посередники умудряются хорошо выглядеть в течение длительного времени, у кого-то на это нет времени, а у кого-то не хватает мастерства. И те, и другие активно используют Черные капюшоны. Это тканевые мешки (даже без прорезей для глаз) со вселенным в них духом мотылька. После активации фетиш делает рокеа-владельца абсолютно неприметным. Для того чтобы заметить его в толпе, нужно сделать успешный бросок Сообразительности + Бдительности (Wits + Alertness) по сложности 8. Вспомнить потом, как он выглядел, практически невозможно. Фетиш не меняет внешность носителя, он затуманивает взор остальным, чтобы они не обратили на него внимания. Однако они способны заметить, что он делает. Если владелец фетиша примется выводить из строя камеры наблюдений у всех на виду, то на него обязательно обратят внимание. Действие фетиша длится до тех пор, пока маска не снята или рокеа не натворит что-то, что не позволит ему больше оставаться неприметным.	Hammer and Klaive (107)
Childbearer's Talisman (Талисман беременной)	Гнозис 5 Это шейное украшение, сделанное из двух сшитых вместе шкур змей, глаза которых заменены красными светящимися камнями из Умбры (meralgems). Активированный фетиш, носимый беременной самкой гару, предотвращает практически любые выкидыши (удары в матку или роды в неправильной форме по-прежнему опасны). Талисман отгоняет бейнов, которым для использования своих чар (charms) против беременной самки нужно сделать успешный бросок силы воли по сложности 9. В фетише обитает какой-либо из духов материнства.	Player's Guide to Garou (147)
Gaia's Phone Book (Телефонный справочник Гайи)	Гнозис 1 И гару, и кинфолки могут пользоваться этим странным фетишем, представляющим собой огромный телефонный справочник, в котором некоторые страницы отсутствуют, номера зачеркнуты, или поверх них что-то неразборчиво написано. Страницы в следах от карри, пиццы и пива, между страницами сотни стикеров с неправильными данными. Как и любой телефонный справочник, он беспорядочен и неудобен. Обитает в нем дух термита. В справочнике есть не только номера кинфолков и гару (особенно Ходящих по стеклу, Детей Гайи и Серебряных клыков), но и номера духов, определенных мест в Умбре и даже некоторых каэрнов. Разные экземпляры фетиша не похожи друг на друга, и гару с кинфолками тщательно их охраняют. Звонить можно как по СпайКому, так и по обычному телефону. Для того чтобы найти нужный номер, необходим успешный бросок Сообразительности + Загадок (Wits + Enigmas) по сложности, равной силе воли абонента, номер которого вы ищете.	Book of the City (119)
Leadfoot License Plate (Номерной знак)	Гнозис 6 Для создания фетиша вселяют духа, славящегося умением обманывать и маскироваться, такого как дух койота или элементаль пластмассы, в полированную металлическую пластину, имеющую размеры номерного знака. После активации пластина превращается в номерной знак, цифры и буквы на котором соответствуют законам штата, в котором находится автомобиль, и порой	Book of the City (119)

	складываются в остроумные комбинации типа 2FAST4U. Определение скорости автомобиля на глаз или с помощью полицейского радара требует оппозитного броска силы воли против гнозиса фетиша. Если же полиция все равно зафиксирует превышение скорости, водитель получает +3 кубика к Хитрости (Subterfuge) для разговора с полицейским, пока руки лежат на руле. Снимок автомобиля, полученный автоматическим фиксатором скорости, покажет на месте номера что-то расплывчатое и неразборчивое.	
Images of Hope (Образы надежды)	Гнозис 3 Прекрасные фотографические пейзажи, изображающие нетронутые места, полные энергии Гайи. В снимках живет дух гармонии. Просмотр снимков возвращает оптимизм и устраняет действие дара Смятение (Disquiet).	Rage Across New York (87)
Images of the Lost (Образы потерянного)	Гнозис 6 Старая потертая бумажная упаковка для молока с фотографией пропавшего ребенка на ней. При активации показывает, где находится тот, о ком думает владелец фетиша. Фетиш просто показывает, как выглядит это место, – владелец сам должен его узнать.	Rage Across New York (40)
Lightrock (Светящийся камень)	Гнозис 6 Большую часть времени акулы не держатся на свету. Их обоняние и чувство движения отлично компенсируют слабое зрение, поэтому они редко жалуются на темноту. В конце концов, если стоит задача «найти и уничтожить», то видеть детали не обязательно – главное убить. Но бывают случаи, требующие более тщательного планирования, и тогда зрение становится полезным. Фетиш представляет собой большой камень, в котором обитает джагглинг Луны или дух солнца (светит ярче, но не пользуется доверием и популярностью). После активации камень освещает все вокруг и плавает за рокеа на небольшом расстоянии. Рокеа может забросить его вперед – так, чтобы все видеть, при этом оставаясь в тени. Недостаток заключается в том, что камень легко разрушить. В некоторых битвах защита камня становится важной задачей. После активации камень светит один день и одну ночь.	Hammer and Klaive (107)
Mirrorshades (Солнечные очки)	Гнозис 7 Солнечные очки, внутренняя сторона которых при активации становится зеркальной, позволяя владельцу легко сделать «шаг в сторону». Очки убирают необходимость в отражающей поверхности и снижают прочность Преграды (Gauntlet) на 2.	Rage Across Russia (70)
Fetish of Office (Фетиш службы)	Гнозис 4 Позволяет общаться напрямую с тотемным духом каэрна.	Rage Across Egypt (90)
Balm of Restful Sleep (Бальзам спокойного сна)	Гнозис 4 Позволяет не переходить в родную форму во сне.	Rage Across Egypt (102)
Pinch Bug (Насекомое)	Гнозис 3 Это фетишная фигурка большого насекомого (божьей коровки, шмеля или богомола), сделанная из глины и часто выкрашенная в яркие цвета. Гару прикрепляют фетиш к предмету, который хотят защитить от кражи, и активируют его. Насекомое будет жалить любого, кроме хозяина, кто прикоснется к охраняемому предмету. Это не смертельно, но чрезвычайно больно. Вор должен сделать успешный бросок силы воли по сложности 8, иначе будет вынужден громко закричать.	Book of Auspices (35)
Spirit Stones (Камни духа)	Гнозис 5 Три небольших камушка в кожаном мешочке. Активация фетиша дает владельцу дар Речь духов (Spirit Speech) на сцену.	Rage Across Egypt (104)
Token of Passage (Знак посвящения)	Гнозис 3 Знак принадлежности к Ахади (союзу оборотней Африки). Добавляет 1 кубик ко всем социальным броскам среди Ахади. Также дает право просить помощи у местных перевертышей и кинфолков в соответствии с Кодексом	Player’s Guide to the Changing Breeds (220)

	Ахади.	
Wolf Skin (Волчья шкура)	Гнозис 6 Этот фетиш позволяет тому, кто несет в себе порчу Вирма, скрывать это от дара Чутья Вирма (Sense Wyrm). Он сделан из унции волчьего мяса, обвязанного серебряной проволокой, и носится на теле. Фетиш обжигает владельца, но не снимает уровней здоровья и не снижает гнозис. Действие фетиша длится несколько недель или месяцев, после чего в считанные часы рассыпается в прах, оставляя владельца без защиты от обнаружения порчи. Так Вирм вынуждает тех, кто носит в себе его порчу, в конце концов обратиться против своего племени.	Apocalypse (197)
Yantra (Янтра)	Гнозис 6 Янтра – сложное схематическое изображение вселенной, также известное как мандала. Сосредоточившись на центральной точке активированной янтры (бинду) и медитируя, можно с точностью определить свое местонахождение. Находясь в глубокой Умбре, придется медитировать до 10 ходов подряд, но после этого владелец фетиша будет знать точную дорогу к знакомым местам (но янтра не поможет ему их достичь). Для создания янтры нужно сперва начертать мандалу на шкуре животного, а потом вселить в нее дух знания.	Nagah (99)
Watching Bones (Ловчие кости)	Гнозис 5 Этот фетиш необычен сразу с нескольких точек зрения. Во-первых, это не один фетиш, а сразу несколько, слепленные воедино. Каждый сделан из отдельного предмета и служит вместилищем отдельного духа, но активируются они все вместе. Строго говоря, это несколько кучек костей, в каждой из которых обитает дух того животного, чьи это кости. Создание Ловчих костей требует от Красного когтя импровизации: сперва нужно успешно исполнить Молитву за добычу (Prayer for the Pray), затем поспешно выполнить Обряд фетиша. Плоть можно съесть, но кости должны остаться целыми. Фетишную кучку костей оставляют в безопасном месте. Через некоторое время Красный коготь охотится на другое животное, вновь выполняет Обряд фетиша и добавляет новую кучку костей к старой. Можно повторить это еще раз. Если фетиш состоит из одной кучки костей, он считается фетишем 1 уровня с гнозисом 5. После активации Ловчие кости привлекают к себе особей того вида животных, к которому сами принадлежат. И создателю фетиша, и тем, кто знает о нем, это упрощает охоту. Те, кто присутствовал при активации фетиша, уменьшают сложность любых бросков охоты на уровень фетиша. При создании каждая новая кучка Ловчих костей считается фетишем 1 уровня с гнозисом 5.	Hammer and Klaive (89)
Curse Bracelets (Проклятые браслеты)	Гнозис 5 Теневые владыки часто сталкиваются с проблемой доверия. Им плевать на пятна на своей чести (все что угодно, включая моральные принципы, должно быть принесено в жертву, чтобы помочь Гайе), а иногда им приходится работать рука об руку с бывшими врагами. Проклятые браслеты позволяют наладить доверие там, где его отродясь не было. Хотя многие Теневые владыки всей душой ненавидят этот фетиш, они вынуждены признать – это замечательный пример всестороннего подхода к созданию артефактов. Проклятые браслеты всегда создают комплектами из 2 и более штук, а вселять в них могут практически любых духов, однако предпочтение отдается тем, кто обладает разрушительной мощью. Могущество духа определяет уровень фетиша, а вот уровень гнозиса – всегда 5. Это из-за того, что духу приходится заниматься самой легкой	Hammer and Klaive (91)

	работой из всех возможных – сидеть в браслетах и ничего не делать. Полезность фетиша заключается в обетах, данных на момент его создания. Первый из них очень прост: «Браслет никогда не покинет запястье», – а остальные зависят от природы союза и того, что считается его нарушением. Если обет нарушен, фетиш становится проклятым и принимается мстить нарушителю (как это происходит, решает рассказчик). Это хороший повод оправдать доверие союзников. И в этом же заключается причина ненависти к этому фетишу со стороны многих Теневых владык – он противоречит самой сути племени. Они говорят: «Если вы знаете, что завтра для спасения Гайи придется предать сегодняшних союзников, то никак нельзя ограничивать себя подобным образом». Ни верность, ни гордость, ни честь, ни дружба – нет ничего превыше Гайи. Эти Теневые владыки считают, что тем, кто заключает союзы, нужно разумно оценивать риски и принимать решения исходя из них, а не на основе гарантий, дарованных какой-то побрякушкой.	
Bionics/ Cybernetics (Бионика/аугметика)	Уровень варьируется, гнозис равен уровень+2 От фантатических устройств Азимова и Гибсона до аляповатого обвеса в духе династического Китая – союз человека и машины долгое время был мечтой ученых и писателей. Хотя даже в Мире тьмы это остается для большинства фантастикой, некоторые из Ходящих по стеклу и Хаккен на личном опыте знают, что это возможно. Ходят пугающие слухи о достижениях DNA и «Пентекса» в этой области. Так называемые базовые аугментации (не дающие доступа к дополнительным мистическим силам, например дарам духов) искусственно увеличивают физические атрибуты или усиливают восприятие. Примеры: • легированный эндоскелет – увеличение Выносливости; • словарная база данных – увеличение Интеллекта за счет книг; • миомерные мышцы – временное увеличение Силы; • глаза с системой распознавания/нацеливания – увеличение Восприятия; • устройства секреции феромонов – увеличение Харизмы; • автономные волокна – нечеловеческая координация и/или Ловкость; • устройство подсознательной гармонизации – изменение голоса для увеличения Манипулирования; • синаптические ускорители – необычайная Сообразительность; • синтетическая кожа – искусственное увеличение Внешности; • еще полсотни девайсов, навеянных киберпанком. Больший научный интерес в последнее время представляет вживление микрочипов кратковременной памяти с прямым подключением к глубинным центрам памяти в коре и стволе головного мозга. Они невообразимо дороги, их почти невозможно достать, часто они оказываются индивидуально несовместимы с мозгом реципиента – однако это гораздо удобнее и быстрее, чем введение данных в подсознание или обучение по книгам. Правило хорошего тона гласит, что базовые аугментации должны давать 1 точку любого атрибута за каждый уровень. Дополнительные возможности (увеличение нескольких атрибутов/способностей, имитация силы других фетишей/даров) могут быть оцифрованы по принципу «точка за точку», т. е. уровень бионики должен	Book of the Weaver (44)

	соответствовать уровню требуемого фетиша/дара. Естественно, при этом неминуемо возникает необходимость взаимодействия и даже конфликта с духами. Если имплантат должен менять свою форму вместе с телом владельца, ополовиньте его эффект: кибернетическая конечность 4 уровня будет давать только 2 точки в атрибутах. В тело перевертыша можно внедрять только фетишные имплантаты – даже техномагия несовместима с полудуховной природой оборотней. Игроки и рассказчики должны помнить о потенциальной опасности рассогласования работы мышц и их срабатывания без разминки. Энтузиаст, устроивший забег на скорости 75 миль/час на только что прочипованных ногах или использующий их в бою, не имея надлежащей физподготовки, окажется неприятно удивлен, порвав несколько мышц и связок. Однако риск для психики выше, чем для тела. Хотя это кажется естественным, обсчет работы 4 конечностей требует от мозга серьезной работы, и вторжение в этот процесс – величайший риск. Радикальные аугментации (или установка дополнительных конечностей) неминуемо имеют побочные эффекты от психосоматического дискомфорта (мышечных судорог, тяжелой мигрени, фантомных болей) до неизлечимой эмоциональной травмы (антисоциальных психозов, аутизма, эмоционального отчуждения, даже кататонии) или даже органических нарушений (например, паркинсонизма или подобных нейродегенеративных состояний, за которые Киберфрики получили обидное прозвище «Черные трясучки»). Чем выше уровень фетиша, тем выше риск и тем серьезнее последствия, но это отдается на откуп рассказчику.	
Raven Feather (Перо ворона)	Гнозис 5 Это перо, взятое у живого ворона и воткнутое в мех на холке гару. После активации фетиша его владелец получает безошибочное чутье, указывающее на ближайшую здоровую пищу, будь то дичь или закопанное мясо. И дичь, и падаль Перо ищет одинаково эффективно. Фетиш сообщает владельцу направление и приблизительное расстояние, но не говорит о том, что именно это за пища. Так что Красный коготь, рассчитывавший поохотиться, может вместо этого набрести на труп, закопанный товарищем по стае. В фетише обитает дух, имеющий отношение к охоте. Использовать его можно многократно, но когда умирает птица, перо которой было использовано, фетиш перестает работать.	Red Talons (51)

*Большинство фетишных барабанов для своей активации требует броска Ловкости+Исполнения (Dexterity+Performance) по сложности, равной значению гнозиса фетиша (Werewolf Players Guide, стр. 126). Бросок может быть продолжительным: чем больше набрано успехов, тем ровнее ритм. Игра на тяжелых барабанах требует не ловкости, а силы. Долгая игра на барабанах – не ловкости, а выносливости.